

PENERAPAN MEDIA ANIMASI *POWTOON* PADA KETERAMPILAN

BERBICARA DI SDN LANGSA LAMA

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Rahmatul Munira

1052021016

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

LANGSA

2025

PENGESAHAN PEMBIMBING
PENERAPAN MEDIA ANIMASI POWTOON PADA KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA DI SD NEGERI LANGSA LAMA

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri 1 Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh:

RAHMATUL MUNIRA

NIM. 1052021016

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIP. 198307242015032001

Pembimbing II,



Zahratul Idami, M.Pd
NIP. 198906212023212044

PENGESAHAN PENGUJI
PENERAPAN MEDIA ANIMASI POWTOON PADA KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA DI SDN LANGSA LAMA

SKRIPSI

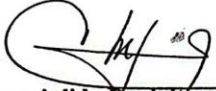
Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal :

Jumat, 19 Juni 2025 M
23 Dzulhijah 1446 H

Dewan Penguji :

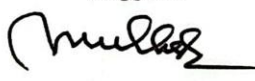
Ketua,


Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Sekretaris,


Zahratul Idami, M.Pd
NIDN. 2021068901

Anggota,


Dr. Muhaini, MA
NIDN. 2016066801

Anggota,


Raudhatul Husna, M.Pd
NIDN. 2024118802

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,



Dr. Amiruddin, MA
NIDN. 197509092008011013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmatul Munira
Nim : 1052021016
Fakultas / Program Studi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **“Penerapan Media Animasi Powtoon Pada Keterampilan Berbicara Siswa di SD Negeri Langsa Lama”** untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 19 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,


Rahmatul Munira

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin,

Puji beserta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Dengan berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Penerapan Media Animasi *Powtoon* pada Keterampilan Berbicara di SDN Langsa Lama". Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada junjungan baginda Nabi Allah yang mulia dengan akhlak yang sebaik-baiknya akhlak Nabi Muhammad Rasulullah SAW, yang telah membawa umatnya dari kegelapan tanpa ilmu menjadi umat yang beradab serta berilmu pengetahuan..

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunannya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ribuan kata terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Bapak Dr. Amiruddin Yahya, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd, selaku Ketua jurusan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Pembimbing I yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan proses penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Zahratul Idami, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, serta arahan kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini;
5. Kepada cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Hasballah dan pintu surgaku Ibunda Zahari yang telah menjadi orang tua yang hebat. Penulis ucapkan terima kasih atas segala limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus serta doa yang tiada putus. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa melakukan yang terbaik kepada penulis, membesarkan dan mendidik serta selalu memberikan dukungan terhadap penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan pada perguruan tinggi;
6. Kepada adik saya satu-satunya Siti Azzuhra yang ikut mewarnai hidup penulis.
7. Kepada rekan-rekan mahasiswa PGMI unit 1 angkatan 21 yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini;
8. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Rahmatul Munira. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering merasa putus asa atas apa yang diusahakan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba, terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini

merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri, berbahagialah selalu dimanapun kamu berada. Apapun kurang lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk karya ke depan yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Langsa, 19 Februari 2025

Penulis,

Rahmatul Munira

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Masalah	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Pembelajaran	48
2. Keterampilan Berbicara	13
B. Penelitian relevan.....	20
BAB III	24
METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian.....	25
C. Data dan Sumber Data	25
D. Teknik Pengumpulan Data	26
E. Teknik Analisis Data.....	35
F. Teknik Keabsahan Data	37
BAB IV	38
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	38
A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	38
1. Sejarah Singkat SDN Langsa Lama	38
2. Identitas Sekolah.....	38

3. Visi Dan Misi Sekolah	39
4. Kondisi Fisik Sekolah	40
5. Kondisi Non Fisik Sekolah	40
B. Pengembangan Media Animasi <i>Powtoon</i> Pada Keterampilan Berbicara Siswa	41
1. Langkah Pembuatan <i>Powtoon</i>	42
2. Isi/Cerita Dongeng Media Animasi <i>Powtoon</i>	46
C. Penerapan Media Animasi <i>Powtoon</i> Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III	47
1. Persiapan Materi Cerita.....	48
2. Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i> Untuk Memperkenalkan Cerita .	48
3. Menonton Animasi dan Menceritakan Kembali.....	50
D. Hasil Tes Keterampilan Berbicara dan Hasil Wawancara Pada Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i>	51
E. Rekapitulasi Data Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa	71
BAB V.....	75
PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Wali Kelas III	27
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Siswa Kelas III	27
Tabel 3. 3 Rubrik Penilaian Berbicara Siswa	29
Tabel 3. 4 Keterangan Skor Keterampilan Berbicara	30
Tabel 3. 5 Kualifikasi Nilai	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing	76
Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	77
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	78
Lampiran 4 Dokumentasi	79

ABSTRAK

Rahmatul Munira NIM 1052021016, Penerapan Media Animasi Powtoon Pada
Keterampilan Berbicara Siswa Di SD Negeri Langsa Lama

Pembimbing 1. Chery Julida Panjaitan, M.PD 2. Zahratul Idami, M.Pd

Kemampuan berbicara dengan baik dan benar merupakan salah satu aspek keterampilan bahasa yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran keterampilan berbicara dimulai dari jenjang sekolah dasar dan perlu dilaksanakan dengan benar. Namun kenyataannya di sekolah, sering kali guru mengeluh rendahnya keterampilan berbicara siswa. Salah satu faktor penyebab timbulnya permasalahan tersebut yaitu metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang efektif sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk latihan berbicara di depan umum dan siswa merasa kurang percaya diri dan terdapat rasa malu-malu ketika diminta untuk berbicara di depan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat penerapan media animasi Powtoon pada keterampilan berbicara dan melihat keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media animasi Powtoon. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, wawancara, observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media animasi Powtoon sudah berjalan dengan baik dan peneliti melihat adanya rasa antusias siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng dengan menggunakan media animasi Powtoon. Kemudian keterampilan berbicara siswa mendapat hasil rata-rata 84,1 dengan kategori baik. Sebanyak 4 siswa mendapat nilai dengan kategori baik sekali, lalu sebanyak 2 siswa mendapat nilai dengan kategori baik dan 2 lainnya dengan kategori cukup.

Kata Kunci: Media Animasi Powtoon, Keterampilan Berbicara

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Setiap individu memiliki hak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan potensi mereka sesuai dengan prinsip-prinsip budaya dan masyarakat mereka. Guru harus menyiapkan semua yang dibutuhkan siswa selama proses pembelajaran jika mereka ingin memaksimalkan potensi siswa.

Kualitas pendidikan yang baik dapat terwujud dan terlaksana jika guru mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena pembelajaran yang berhasil ditentukan dari cara pengajaran guru di kelas. Apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan siswa, maka dapat meningkatkan keterampilan siswa yaitu keterampilan yang diperlukan untuk dirinya maupun masyarakat. Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai ialah kemampuan berbicara dengan baik dan benar sesuai dalam muatan bahasa Indonesia.

Kemampuan berbicara dengan baik dan benar merupakan salah satu aspek keterampilan bahasa yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa supaya mampu berinteraksi dengan baik.¹

¹ Nur Azimatul Ummah et al., "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 12, no. 2 (2020): 120–28.

Adapun faktor pendukung yang dapat menunjang keterampilan berbicara yaitu faktor kebahasaan dan non kebahasaan.² Faktor kebahasaan seperti pelafalan, pemilihan kata, dan struktur kalimat. Sedangkan faktor non kebahasaan seperti sikap yang wajar, gerak gerik dan mimik, serta kelancaran.³

Pembelajaran keterampilan berbicara dimulai dari jenjang sekolah dasar dan perlu dilaksanakan dengan benar. Namun kenyataannya di sekolah, sering kali guru mengeluh rendahnya keterampilan berbicara siswa. Adapun salah satu faktor penyebab timbulnya permasalahan tersebut yaitu metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang efektif sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk latihan berbicara di depan umum. Hal tersebut mengakibatkan minat dan kemampuan berbicara siswa rendah.⁴

Di sekolah dasar, pembelajaran berbicara bertujuan untuk melatih siswa supaya aktif selama pembelajaran, menumbuhkan rasa berani dalam diri siswa dan melatih siswa untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Biasanya siswa yang terampil berbicara berani untuk menyampaikan pendapatnya dalam memecahkan suatu permasalahan.⁵ Pembelajaran berbicara yang dapat diterapkan

² Siti Nur Faziah, Dilla Fadhillah, and Sumiyani Sumiyani, "Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SDN Karet 1," *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 7, no. 2 (2022): 242–48.

³ Mutiara Purnama Sari, Sri Saparahayuningsih, and Indrawati Indrawati, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Audio Visual Pada Kelompok A PAUD Pertiwi I Kota Bengkulu," *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 1 (2019): 18–21.

⁴ Yanti Arasi Sidabutar and Leonita Maria Efipaniyas Manihuruk, "Keefektifan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 1923–28.

⁵ Nadya Anjelina and Wini Tarmini, "Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7327–33.

di kelas salah satunya adalah menceritakan kembali cerita yang telah diketahui sebelumnya secara lisan.⁶

Pembelajaran berbicara berupa menceritakan kembali isi cerita mengarahkan siswa supaya mampu dalam mengemukakan ide secara lisan dengan memperhatikan bahasa, suara, dan intonasi. Menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan isi cerita yang telah dibaca maupun didengar yang disampaikan dengan kalimat dan bahasa sendiri namun masih berkesinambungan dengan cerita aslinya. Kegiatan menceritakan kembali dapat menambah kosa kata, pengucapan kata-kata yang benar dan melatih siswa merangkai kalimat dari cerita yang telah dibaca maupun didengar.⁷

Keterampilan berbicara dapat memberikan pengalaman pada peserta didik yaitu dengan melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran seperti menceritakan kembali, berpidato, dan sebagainya serta pemakaian media yang dapat melibatkan peserta didik. Untuk itu guru perlu menyediakan pembelajaran yang menarik yang dapat menimbulkan daya tarik bagi peserta didik untuk giat secara aktif dalam proses membaca permulaan. Hal yang sama juga disampaikan oleh Arsyad bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar⁸.

⁶ Din Adini Ayun Nikmah, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati, "Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2," *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1, no. 1 (2020).

⁷ Pandapotan Tambunan, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar," *Jurnal Curere* 2, no. 1 (2018).

⁸ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada," 2002.

Di samping itu, media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Ada 3 jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Dalam media audio visual terdapat banyak sekali jenisnya, salah satunya ialah media pembelajaran animasi. Menurut Adinda dan Adjie dalam Nazmi, media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup⁹. Jadi media animasi adalah media pembelajaran yang di dalamnya menggunakan teknologi animasi untuk menyampaikan komunikasi kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Video animasi juga merupakan media pembelajaran yang sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang sangat menarik dan terkesan lucu disukai siswa sekolah dasar sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sudah terbukti bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sidabutar dan Maniharuk menyatakan bahwa media video animasi sudah layak dan dapat membantu siswa belajar lebih baik serta kelas

⁹ Muhammad Nazmi, "Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung," *Jurnal Pendidikan Geografi* 17, no. 1 (2017): 48–57.

yang melaksanakan proses proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memiliki keterampilan berbicara yang lebih baik.¹⁰

Salah satu media yang sekarang ini sudah mulai sering digunakan adalah media video animasi yang berupa *Powtoon*. Media *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi peserta didik¹¹. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi.

Berdasarkan mini riset yang penulis lakukan di SDN Langsa Lama, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah dikarenakan sebagian besar siswa masih malu dan kurang percaya diri ketika maju untuk menceritakan pengetahuan yang telah dimilikinya di depan siswa lainnya. Siswa kesulitan dalam merangkai kalimat yang akan diceritakan kembali, kosa kata yang digunakan berulang-ulang, intonasi suara siswa juga kurang jelas dan kecil. Media pembelajaran yang digunakan guru di SDN Langsa Lama juga masih kurang bervariasi dan hanya bersumber pada buku siswa sehingga kurang memfasilitasi kebutuhan perkembangan siswa. Dengan penerapan media *Powtoon* diharapkan dapat menjadi solusi bagi masalah tersebut

¹⁰ Sidabutar and Manihuruk, "Keefektifan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar."

¹¹ Yeni Andriati, L R Retno Susanti, and Hudaidah Hudaidah, "Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah," *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah* 5, no. 1 (2016).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Media Animasi *Powtoon* pada Keterampilan Berbicara di SDN Langsa Lama”**

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan permasalahan masalah berikut:

1. Bagaimana penerapan media animasi *Powtoon* pada keterampilan berbicara siswa SDN Langsa Lama?
2. Bagaimana keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media animasi *Powtoon* di SDN Langsa Lama?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media animasi *Powtoon* pada keterampilan berbicara siswa SDN Langsa Lama.
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media animasi *Powtoon* di SDN Langsa Lama

D. Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoritis**, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan keilmuan mengenai penerapan media animasi *Powtoon* pada keterampilan berbicara permulaan peserta didik

2. **Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi sekolah

Manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi terhadap pelaksanaan

pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam pencapaian keberhasilan serta tercapainya suatu tujuan pendidikan.

b. Manfaat bagi guru

Manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan tambahan ilmu pengetahuan mengenai media animasi *Powtoon* pada keterampilan berbicara permulaan peserta didik sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah, serta dapat menambah wawasan dalam bidang pendidikan.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini ialah media animasi berupa *Powtoon*.
2. Subjek penelitian hanya berfokus kepada peserta didik kelas III SDN Langsa Lama
3. Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN Langsa Lama

SDN Langsa Lama merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Jalan A. Yani Gang Bakti Gampong Baru, Kota Langsa, Aceh. Sekolah ini memiliki akreditasi B, yang menunjukkan kualitas pendidikan yang baik dan komitmen sekolah untuk memberikan pendidikan terbaik bagi para siswanya. SDN Langsa Lama berdiri pada tanggal 31 Desember 1953. SDN Langsa Lama memperoleh akreditasi B sesuai dengan SK nomor 514/BAN-SM/ACEH/SK/2018. Adapun Nomor Statistik Sekolah (NSS) ialah 10105714. SD N Langsa Lama menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar selama 6 hari dalam seminggu dengan sistem pagi.

Terletak di daerah yang strategis, SDN Langsa Lama memiliki akses internet melalui Telkomsel Flash dan sumber listrik dari PLN. Sekolah ini juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung proses belajar mengajar, seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, dan laboratorium.

SDN Langsa Lama berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berakhlak mulia. Dengan tenaga pengajar yang berpengalaman dan fasilitas yang memadai, sekolah ini siap membantu para siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.

2. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SDN Langsa Lama

Alamat Sekolah

Jalan : Jalan Ahmad Yani
Desa : kampong Baru
Kecamatan : Langsa Lama
Kabupaten : Kota Langsa
Provinsi : Aceh
Kode Pos : 24451
NSS : 10105714
No Telp : 0641424901
Email : sdnlangsalama@yahoo.com

3. Visi Dan Misi Sekolah

Visi : "Menjadi sekolah dasar unggulan yang mencetak generasi cerdas, berakhlak mulia, dan berkompeten dalam menghadapi perkembangan global."

Misi :

- a. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dengan mengutamakan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.
- b. Membangun karakter siswa yang berlandaskan pada nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab.
- c. Mengembangkan potensi akademik dan non-akademik siswa melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang kreatif dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kerjasama yang harmonis antara sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

4. Kondisi Fisik Sekolah

Secara geografis, SDN Langsa Lama terletak di jalan Ahmad Yani di Desa Gampong Baru, Dusun Bakti, Kabupaten Kota Langsa, Provinsi Aceh dengan Lintang: 4.461736000000 dan Bujur: 97.980617000000 dengan luas tanah 1,216 m² dan memiliki bangunan berlantai 2. SDN Langsa Lama mempunyai berbagai sarana dan prasarana, yaitu:

a) Ruang Kelas, Terdiri Dari:

- 2 ruang kelas I
- 2 Ruang kelas II
- 1 Ruang kelas III
- 1 ruang kelas IV
- 1 Ruang kelas V
- 2 ruang kelas VI

b) Lapangan Upacara

- 1 Ruang UKS
- 1 Perpustakaan
- 1 Ruang Kepala Sekolah
- 1 Ruang Guru
- 1 Ruang TU
- 1 Kantin
- 1 Tempat Parkir

5. Kondisi Non Fisik Sekolah

a. Tenaga Pendidik

Jumlah tenaga pendidik (guru) tetap berjumlah 22 orang dengan 3 pria dan 19 wanita dan guru bakti berjumlah 7 orang.

b. Peserta Didik

Jumlah peserta didik di SDN Langsa Lama adalah 180 orang

B. Pengembangan Media Animasi *Powtoon* Pada Keterampilan Berbicara Siswa

Pengembangan media animasi *Powtoon* pada keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam dunia pendidikan. Media animasi *Powtoon* memungkinkan penggabungan elemen visual dan audio yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *Powtoon*, guru dapat membuat pembelajaran yang lebih interaktif, pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat animasi-animasi dalam *Powtoon*, serta dapat meningkatkan pembelajaran terutama dalam keterampilan berbicara siswa.

Pada tingkat sekolah dasar, keterampilan berbicara adalah kompetensi penting yang harus dimiliki siswa, karena kemampuan ini mendukung komunikasi efektif, pengembangan bahasa, dan kepercayaan diri mereka. Melalui media animasi *Powtoon*, siswa dapat dilibatkan dalam kegiatan berbicara seperti menceritakan Kembali isi dongeng di depan kelas dengan indikator keterampilan berbicara yang baik dan tepat. Penggunaan *Powtoon* sebagai alat bantu dalam pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berikut peneliti jelaskan proses dalam pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon*:

1. Langkah Pembuatan *Powtoon*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat media animasi menggunakan *Powtoon*:

1) Membuat Akun *Powtoon*

- Kunjungi situs web *Powtoon* di www.Powtoon.com,
- Daftar atau login jika sudah memiliki akun.

2) Pilih Template

- Setelah login, pilih opsi "*Create New Powtoon*".
- Pilih template animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau topik yang ingin dibuat. *Powtoon* menawarkan berbagai template untuk presentasi, iklan, dan pembelajaran.

3) Tentukan Ukuran dan Format

- Pilih ukuran dan format animasi yang sesuai, misalnya format *landscape* (horizontal) atau *portrait* (vertikal). Peneliti menggunakan format *landscape*
- Pilih waktu durasi animasi jika diperlukan, sesuai dengan kebutuhan. di sini peneliti menggunakan waktu selama kurang lebih 4 menit dalam media animasi *Powtoon*

4) Tambahkan Elemen Animasi

- *Background*: Pilih latar belakang yang sesuai dengan tema pembelajaran yang ingin dibuat. Peneliti menggunakan background yang bertemakan hutan karena menceritakan tentang gajah dan monyet.
- Karakter dan Objek: Tambahkan karakter animasi atau objek-objek yang relevan dengan materi yang ingin disampaikan. *Powtoon* menyediakan berbagai karakter dan objek yang dapat dipilih. Di sini peneliti menggunakan karakter kartun gajah dan monyet dalam media animasi *Powtoon* tersebut.
- Teks: Masukkan teks yang mendukung pesan yang ingin disampaikan. peneliti memilih berbagai gaya dan animasi teks.
- Gambar dan Media: dapat mengunggah gambar atau video dari perangkat, atau memilih dari galeri media yang tersedia di *Powtoon*.

5) Tambahkan Efek Animasi

- Pilih animasi untuk setiap elemen yang telah ditambahkan (misalnya teks, gambar, atau karakter). Peneliti memilih efek transisi, gerakan, dan pengaturan waktu agar animasi lebih menarik.
- Sesuaikan efek animasi untuk masing-masing elemen agar lebih dinamis dan sesuai dengan alur cerita atau materi yang diajarkan.

6) Tambahkan Audio atau Narasi

- Pilih musik latar dari pustaka musik *Powtoon* atau unggah file audio milik sendiri. Di sini peneliti memilih menggunakan latar musik dari luar *Powtoon* agar lebih bervariasi.
- Serta bisa menambahkan narasi suara untuk menjelaskan materi atau memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Rekam narasi langsung di

Powtoon atau unggah file audio yang sudah disiapkan sebelumnya. Peneliti menggunakan suara pribadi untuk tokoh gajah, monyet, dan burung dalam animasi *Powtoon* ini.

7) Atur Urutan dan Waktu

- Atur urutan slide atau adegan animasi. Sesuaikan durasi tampilan setiap elemen, teks, dan animasi agar sesuai dengan alur presentasi atau pembelajaran.
- Pastikan animasi dan narasi dapat berjalan secara sinergis, dengan waktu yang tepat antara teks, gambar, dan suara.

8) Pratinjau Animasi

- Sebelum menyelesaikan, lakukan pratinjau animasi untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana. Juga dapat memeriksa apakah transisi antar elemen berjalan mulus, audio terdengar jelas, dan semua informasi tersampaikan dengan baik.

9) Simpan dan Unduh

- Setelah selesai, simpan proyek yang sudah didesain
- Pilih opsi untuk mengunduh animasi ke dalam format video (*MP4*), atau bagikan secara langsung ke platform lain (misalnya *YouTube* atau media sosial) melalui opsi "*Share*"

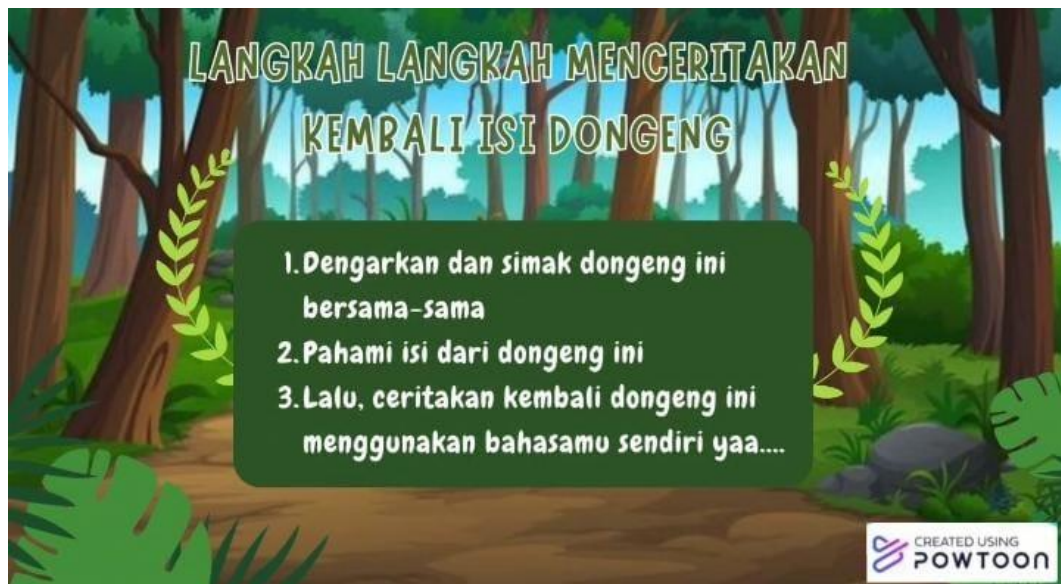
10) Bagikan atau Presentasikan

- Setelah animasi selesai diunduh, serta bisa juga menggunakan animasi tersebut dalam kelas, mempresentasikannya kepada siswa, atau membagikannya melalui berbagai platform pembelajaran online.

- Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, juga dapat membuat media animasi *Powtoon* yang menarik dan efektif untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar.

Berikut tampilan dari cerita dongeng animasi *Powtoon* yang peneliti kembangkan dalam melakukan penelitian ini:

Gambar 4. 1 Tampilan Media Animasi Powtoon





Peneliti juga mengupload media animasi *Powtoon* ini ke dalam *youtube* pribadi milik peneliti, berikut link akses *youtube* media animasi *Powtoon*:

<https://youtu.be/Ag4jH282oqs?si=VyGVxBKnGozljwIT>

2. Isi/Cerita Dongeng Media Animasi *Powtoon*

Dongeng animasi *Powtoon* ini menceritakan tentang kisah gajah dan monyet dalam waktu kurang lebih 4 menit. Di dalam dongeng ini menceritakan bahwa di dalam sebuah hutan hiduplah seekor gajah yang mempunyai belalai yang besar dan gagah. Serta seekor monyet yang lincah. Lalu mereka berdua pun bertemu di dalam hutan dan saling menyombongkan kekuatan masing-masing. Lalu, datang seekor burung yang menyaksikan pertengkaran mereka. Setelah itu, burung pun mengambil alih pembicaraan mereka dan memberi perintah kepada gajah dan monyet untuk mengambil buah apel yang ada di sebarang Sungai. Lalu gajah dan monyet pun segera berjalan ke arah Sungai. Ternyata yang sampai terlebih dahulu adalah sang monyet.

Ia kebingungan untuk mengambil buah apel tersebut karena harus menyebrang Sungai.

Kemudian sampailah gajah dipinggir Sungai dan melihat monyet kebingungan untuk menyebrangi Sungai. Lalu, gajah mengajak monyet untuk naik ke pundah gajah agar bisa menyebrangi Sungai. Setelah menyebrangi Sungai, monyet pun mengambil apel tersebut. Kemudian, sampailah mereka di hutan dan monyet pun mengatakan kepada burung bahwa ialah yang mengambil buah apel yang berada di seberang Sungai. Namun ternyata, burung menyaksikan bahwa gajah lah yang membantu monyet menyebrangi Sungai untuk mengambil buah apel. Lalu burung pun mengatakan bahwa gajah dan monyet harus saling bekerja sama dan tolong menolong karena saling membutuhkan dan monyet tidak boleh bersikap sombong karena setiap makhluk membutuhkan bantuan makhluk yang lain.

Media pembelajaran berbentuk animasi yang dikemas menggunakan *Powtoon* membuat siswa merasa tertarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran dikarenakan di dalam *Powtoon* ini terdapat tokoh-tokoh cerita yang bergerak dan berwarna yang cocok diterapkan pada kelas rendah seperti kelas III.

C. Penerapan Media Animasi *Powtoon* Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III

Pada tahap pendidikan dasar, keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada siswa. Salah satu metode yang efektif untuk melatih keterampilan berbicara adalah dengan metode bercerita kembali, di mana siswa diminta untuk menceritakan ulang cerita yang telah mereka dengar. Namun,

untuk membuat proses ini lebih menarik dan menyenangkan, peneliti menggunakan media animasi *Powtoon*.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada bulan Januari 2025, pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan pada hari Senin pukul 08.00-09.30 WIB. Peserta didik di kelas III terdiri dari 8 orang dan wali kelas di kelas III. Berikut adalah penerapan media animasi pada keterampilan berbicara siswa melalui metode bercerita kembali:

1. Persiapan Materi Cerita

Peneliti memilih cerita yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa berdasarkan mini riset awal yang telah peneliti lakukan sebelumnya, yaitu cerita pendek berbentuk dongeng animasi yang memiliki pesan moral. Cerita ini akan digunakan sebagai bahan untuk bercerita kembali oleh siswa. Sebelum sesi bercerita, peneliti memperkenalkan tema atau pokok cerita melalui media animasi *Powtoon* yang telah disiapkan. Dalam *Powtoon*, peneliti menyusun animasi yang menggambarkan adegan-adegan utama dalam cerita, termasuk karakter-karakter dongeng yang bergerak dan seolah berbicara serta efek suara pada setiap karakter

2. Penggunaan Media Animasi *Powtoon* Untuk Memperkenalkan Cerita

Melalui *Powtoon*, peneliti membuat animasi yang menggambarkan cerita secara singkat dan menarik. Dengan elemen visual seperti gambar bergerak, karakter animasi, dan efek suara, cerita tersebut disajikan dalam bentuk yang lebih hidup dan menyenangkan. Seperti cerita yang dipilih adalah "Si Gajah dan Monyet", *Powtoon* dapat menampilkan animasi yang menggambarkan si Gajah yang memiliki badan yang besar dan monyet yang angkuh pada kelebihanannya.

Ketika siswa menonton media animasi *Powtoon* dengan cerita dongeng "Si Gajah yang memiliki badan yang Besar dan Si Monyet yang Angkuh," mereka menunjukkan berbagai reaksi dan respon yang menarik. Pada saat awal mula *Powtoon* ditampilkan, mereka terpukau dengan tampilan animasi yang penuh warna dan suara yang menarik perhatian.

Ketika cerita mulai berlanjut, seperti saat si Monyet menunjukkan sifat angkuhnya, beberapa siswa terlihat tertawa karena merasa tingkah si Monyet lucu, sementara yang lain langsung memberikan komentar kritis, seperti, "Kok sombong banget sih?" atau "Nanti dia kena balasan, kan?" Mereka cenderung mengekspresikan pendapat mereka secara spontan.

Saat Si Gajah muncul dengan badannya yang besar dan memiliki sifat yang sabar, siswa merasa simpati dan mendukung Si Gajah, seperti "Gajah itu baik banget ya," atau "Pasti dia mengalah dari monyet." Selain itu, adegan-adegan konflik atau pelajaran moral dalam cerita sering memancing rasa penasaran mereka, misalnya: "apa si monyet bakal sadar dengan kesombongannya" atau "aduh ternyata monyet tidak bisa menyebrangi Sungai ya"

Di akhir cerita, setelah nilai moralnya tersampaikan, seperti pentingnya rendah hati dan saling bekerjasama, sebagian siswa terlihat merenung. Mereka mulai membandingkan cerita itu dengan pengalaman mereka sendiri, bahkan ada yang mengangkat tangan untuk berbagi pendapat seperti "Aku pernah lihat temanku sombong seperti si Monyet," atau "Berarti kita harus saling bekerjasama dalam hal apapun."

Intinya, media seperti *Powtoon* sangat efektif karena tidak hanya menyampaikan cerita secara menarik, tetapi juga membuat siswa aktif berpikir dan merasakan terhadap isi cerita. Siswa cenderung terlibat secara langsung dengan materi dan pelajaran moral lebih mudah dipahami melalui pendekatan seperti ini. Penggunaan animasi ini bertujuan untuk membuat siswa merasa lebih menyenangkan dalam pembelajaran terutama dalam bercerita Kembali di depan kelas. Visualisasi animasi membantu siswa untuk membayangkan cerita dengan lebih baik dan memahami karakter serta peristiwa dalam cerita tersebut dibandingkan hanya menggunakan buku cetak saja sebagai bahan cerita dongeng.

3. Menonton Animasi dan Menceritakan Kembali

Kegiatan pertama yaitu peneliti menyampaikan teori terkait dengan langkah-langkah menceritakan kembali isi dongeng yang sudah peneliti paparkan dalam media video animasi Powton. Selanjutnya, peneliti menjelaskan bahwa setiap siswa akan maju secara individu ke depan untuk menceritakan kembali dongeng yang telah ditampilkan di depan. Peneliti membuat kesepakatan terlebih dahulu untuk meminta semua siswa menyimak dengan baik dan tidak diperbolehkan untuk berbicara dan mengganggu teman-teman yang lain selama pemutaran dongeng animasi berlangsung

Selama pemutaran video dongeng animasi, peneliti mengamati bahwa siswa menyimak dongeng tersebut dengan baik selama pemutaran dongeng berlangsung. Setelah dongeng animasi tersebut selesai diputar di depan, peneliti meminta siswa untuk maju ke depan satu persatu secara bergantian untuk menceritakan kembali dongeng tersebut.

Setelah sesi bercerita kembali, peneliti memberikan *feedback* terhadap keterampilan berbicara siswa. Peneliti memberikan pujian pada siswa yang telah berbicara dengan jelas dan percaya diri, serta memberikan saran untuk perbaikan bagi siswa yang mungkin mengalami kesulitan.

D. Hasil Tes Keterampilan Berbicara dan Hasil Wawancara Pada

Penggunaan Media Animasi *Powtoon*

SDN Langsa Lama merupakan sekolah yang sudah menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa memahami pembelajaran. Namun, di sekolah ini masih belum menerapkan media pembelajaran yang berbentuk animasi di dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa sedikit membosankan bagi peserta didik. Ibu Khairunnisa selaku wali kelas pada kelas III menyampaikan bahwa selama pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi bercerita Kembali, ibu Khairunnisa masih menggunakan media pembelajaran yang biasa seperti membaca cerita dongeng yang ada di buku cetak saja, belum pernah menggunakan media video animasi *Powtoon*.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Khairunnisa, peneliti menggali informasi tentang kondisi kelas pada saat pembelajaran berlangsung. *"Siswa cukup serius mendengarkan dan memperhatikan Pelajaran, hanya beberapa siswa saja yang masih berbicara ketika pembelajaran berlangsung."* Lalu ibu Khairunnisa juga mengatakan terkait dengan bagaimana keterampilan berbicara siswa saat pembelajaran berlangsung, *"Siswa masih perlu dimotivasi untuk berbicara, bahkan kadang-kadang mereka harus diminta untuk berbicara terlebih dahulu. Mereka*

juga masih perlu dipaksa untuk berbicara di depan kelas, karena masih malu-malu dan merasa kurang percaya diri.”

Menurut ibu khairunnisa, siswa kelas III masih merasa belum percaya diri dan malu-malu ketika diminta untuk berbicara di depan. Ibu khairunnisa juga menjelaskan bahwa tidak sedikit siswa yang belum paham terkait pentingnya keterampilan berbicara di depan dan siswa pun masih harus dipaksa dan diberi motivasi untuk berbicara di depan. Ibu khairunnisa merasa bahwa jika diberikan dorongan dan hal-hal yang membuat mereka merasa senang dalam pembelajaran dapat membuat keterampilan berbicara mereka menjadi baik. Namun hal tersebut belum dicobanya, dan ibu khairunnisa masih menggunakan buku sebagai bahan cerita. Hal ini sesuai dengan observasi awal peneliti yang menyatakan bahwa siswa kelas III masih banyak yang merasa malu-malu dan kurang percaya diri jika diminta untuk berbicara di depan kelas.

Kemudian peneliti juga menanyakan kepada ibu Khairunnisa terkait dengan apakah pernah menggunakan media animasi *“belum pernah, biasanya ketika materi bercerita kembali saya menggunakan cerita yang sudah tersedia di buku cetak saja jarang menggunakan media pembelajaran terlebih lagi yang berbentuk animasi. Untuk Powtoon pun saya baru mendengarnya sekarang, ketika melihat penerapan Powtoon saya melihat siswa menyimak cerita dengan baik.”* Berdasarkan wawancara tersebut, ibu khairunnisa belum pernah menggunakan media yang berbentuk animasi terlebih lagi menggunakan *Powtoon*. Biasanya ibu khairunnisa hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber cerita yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam bercerita di depan kelas.

Berikut peneliti jabarkan hasil tes keterampilan berbicara siswa serta pendukung wawancara pada penerapan media animasi *Powtoon* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sebanyak 8 orang:

1) Nama :AQ

Nilai : 96,6 (baik sekali)

Tabel 4. 1 Penilaian Siswa AQ

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan					✓
2	Penguasaan kosakata atau kalimat					✓
3	Kelancaran					✓
4	Mimik atau ekspresi					✓
5	Kepercayaan diri				✓	
6	Memahami isi cerita					✓
Jumlah Skor		29				
Nilai		$\frac{29}{30} \times 100 = 96,6$				

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, AQ mendapatkan nilai 96,6 dengan kategori sangat baik (A). Hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, AQ mendapat skor 5. Skor ini didasarkan pada ketentuan pelafalan yang sangat baik yaitu siswa mampu bercerita kembali dengan lafal yang jelas, seperti diucapkan setiap kata demi kata dengan jelas. Selain itu, AQ juga mampu menggunakan intonasi yang tepat, dan pesan cerita disampaikan dengan jelas pada saat ia bercerita di depan teman-temannya.

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, AQ mendapat skor 5 yang artinya sangat baik. AQ sudah mampu bercerita menggunakan kosakata yang tepat, kemudian penggunaan kalimat yang digunakan juga sangat jelas dan hampir tidak terjadi kesalahan dalam kalimatnya dan penggunaan kosakata/kalimat juga sudah variatif

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran, siswa AQ mendapat nilai 5 yang artinya sangat baik siswa AQ bercerita dengan sangat lancar, penggunaan jeda tepat tanpa terlalu lama berhenti, dan jalan cerita mudah dipahami oleh pendengar

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa AQ mendapat nilai 5 dengan kategori baik sekali. AQ sudah mampu bercerita dengan mimik wajah yang sangat sesuai dengan isi cerita seperti pada saat cerita sang burung yang memerintahkan gajah dan monyet, ia bercerita dengan ekspresi yang tepat ketika bercerita, AQ juga dapat menciptakan suasana yang hidup selama ia bercerita, dan AQ juga mampu memainkan ekspresinya ketika bercerita

Penilaian kelima yaitu pada aspek kepercayaan diri, siswa AQ mendapat nilai 4 yang artinya baik. AQ mampu bercerita dengan kepercayaan diri yang tinggi, namun terkadang AQ ketika bercerita masih sedikit ragu-ragu dihadapan temannya.

Penilaian keenam pada aspek memahami isi cerita, AQ mendapat skor 5 yang artinya sangat baik. Pada aspek ini AQ mampu memahami dan menceritakan seluruh isi cerita dengan urutan yang sangat jelas dan tepat. Seperti pada saat pemutaran video dongeng, AQ terlihat fokus dan tidak menanggapi gangguan-gangguan yang temannya lakukan. Saat peneliti melakukan wawancara pada AQ

terkait dengan pemahamannya pada cerita dongeng ini, AQ menyebutkan bahwa *“selama pemutaran dongeng, saya ingin menyimak dongeng dengan baik dan saya senang karena seperti menonton dongeng di TV jadi saya mencoba fokus dan menyimak dongeng tersebut dengan baik agar teman-teman yang lain bisa fokus melihat saya bercerita di depan setelah pemutaran video dongeng selesai.”* serta karakter dan alur cerita di bawakan secara berurutan dan dijelaskan dengan baik.

Berdasarkan dengan penjabaran hasil tes di atas, AQ mendapat nilai 96 dalam kategori sangat baik. AQ termasuk siswa yang mendapat nilai paling tinggi dibandingkan dengan teman-teman yang lain Hal ini sesuai dengan pernyataan dari wawancara bersama ibu Khairunnisa selaku wali kelas pada kelas III *“AQ ini termasuk siswa yang aktif di dalam kelas, AQ juga ketika diminta untuk bercerita di depan seperti biasanya, ia menceritakan kemabli dengan santai dan juga termasuk dalam kategori yang baik dengan kepercayaan dirinya yang bagus ia mampu maju ke depan tanpa rasa ragu-ragu.”*

2) Nama :AAM

Nilai :93,3 (baik sekali)

Tabel 4. 2 Penilaian Siswa AAM

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan					✓
2	Penguasaan kosakata atau kalimat					✓
3	Kelancaran					✓
4	Mimik atau ekspresi				✓	

5	Kepercayaan diri				✓	
6	Memahami isi cerita					✓
Jumlah Skor		28				
Nilai		$\frac{28}{30} \times 100 = 93,3$				

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, AAM mendapatkan nilai 92 dengan kategori baik sekali (A). hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, siswa AAM mendapat skor 5. Skor ini didasarkan pada ketentuan pelafalan yang sangat baik yaitu AAM mampu bercerita kembali dengan lafal yang sangat jelas, diucapkan setiap kata demi kata dengan jelas kepada pendengar. Selain itu, AAM juga menggunakan intonasi yang tepat, dan pesan dalam cerita disampaikan dengan jelas pada saat akhir cerita. Hal ini sesuai dengan pernyataan ibu Khairunnisa selaku wali kelas pada kelas III yang emngatakan bahwa *“AAM ini juga termasuk siswa yang aktif. Selama ia berada di kelas III, ia sudah mampu berbicara dengan jelas disaat teman yang lain masih kurang jelas dalam pengucapan”*. Hal ini sesuai dengan penilaian pada aspek pelafalan bahwa AAM termasuk bagus dalam pengucapannya pada saat berbicara.

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, siswa AAM mendapat skor 5 yang artinya sangat baik. AAM bercerita menggunakan kosakata yang sudah tepat seperti [monyet yang serakah], kemudian penggunaan kalimat yang digunakan juga sudah sangat jelas dan hampir tidak terjadi kesalahan dalam kalimatnya dan juga penggunaan kalimat nya sudah variatif

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran, AAM mendapat skor 5 yang artinya sangat baik siswa AAM bercerita dengan sangat lancar, penggunaan jeda tepat tanpa terlalu lama berhenti, dan jalan cerita mudah dipahami oleh pendengar

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa MRAP mendapat nilai 4 dengan kategori baik. AAM sudah mampu bercerita dengan mimik wajah yang sesuai dengan cerita, AAM juga mempraktekkan mimik-mimik yang tepat pada saat bercerita. namun terkadang AAM kurang ekspresif dalam bercerita.

Penilaian kelima yaitu pada aspek kepercayaan diri, siswa AAM mendapat nilai 4 yang artinya baik. AAM mampu bercerita dengan kepercayaan diri yang tinggi, namun terkadang AAM ketika bercerita masih sedikit ada malu-malu dihadapan teman nya.

Penilaian keenam pada aspek memahami isi cerita, AAM mendapat skor 5 yang artinya sangat baik. Pada aspek ini AAM mampu memahami dan menceritakan seluruh isi cerita dengan urutan yang sangat jelas dan rinci. Seperti pada saat AAM bercerita di depan, ia tidak mengalami kebingungan saat menceritakan kembali dan ia memahami cerita dengan baik. Saat peneliti melakukan wawancara pada AAM terkait dengan pemahamannya pada cerita dongeng ini, AAM menyebutkan bahwa *“selama pemutaran dongeng, saya menyimak dengan baik kak agar ketika bercerita ke depan saya tidak kebingungan dan teman-teman yang lain bisa fokus melihat saya bercerita di depan.”* serta karakter dan alur cerita di bawaikan secara berurutan dan dijelaskan dengan baik.

3) Nama : MRAP

Nilai : 93,3 (Baik sekali)

Tabel 4. 3 Penilaian siswa MRAP

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan					✓
2	Penguasaan kosakata atau kalimat					✓
3	Kelancaran				✓	
4	Mimik atau ekspresi					✓
5	Kepercayaan diri				✓	
6	Memahami isi cerita					✓
Jumlah Skor		28				
Nilai		$\frac{28}{30} \times 100 = 93,3$				

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, MRAP mendapatkan nilai 93,3 dengan kategori baik sekali (A). hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, siswa MRAP mendapat skor 5. Skor ini didasarkan pada ketentuan pelafalan yang sangat baik yaitu siswa mampu bercerita kembali dengan lafal yang jelas, seperti [burung-meminta-gajah-dan-monyet-mengambil-apel-di sebrang-sungai] diucapkan setiap kata demi kata dengan jelas. Selain itu, MRAP juga menggunakan intonasi yang tepat, dan pesan cerita disampaikan dengan jelas pada saat ia bercerita di depan

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, siswa MRAP mendapat skor 5 yang artinya sangat baik. MRAP bercerita menggunakan kosakata yang tepat, kemudian penggunaan kalimat yang digunakan juga sangat jelas dan hamper tidak terjadi kesalahan dalam kalimatnya dan juga variatif

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran, siswa MRAP mendapat nilai 4 dengan kategori baik. MRAP sudah bercerita dengan lancar dan mudah dipahami, namun terkadang penggunaan jeda kurang tepat seperti sering menggunakan kata [eee] pada saat jeda. Hal ini sesuai dengan pernyataan ibu Khairunnisa bahwa *“MRAP ini termasuk siswa yang mampu bercerita atau berbicara dengan benar dan bagus, mungkin karena ia merasa canggung jadinya ketika bercerita, MRAP sering mengucapkan kata [eee] pada saat penjedaan”*. Berdasarkan pernyataan ibu Khairunnisa, MRAP mengalami kecanggungan terhadap orang yang bukan dijumpainya dalam sehari-hari. Namun pada penilaian ini, menurut peneliti MRAP sudah termasuk baik hanya saja sesekali penggunaan jeda pada saat bercerita tidak tepat.

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa MRAP mendapat nilai 5 dengan kategori baik sekali. MRAP sudah mampu bercerita dengan mimik wajah yang sangat sesuai dengan isi cerita seperti pada saat cerita sikap empati, ia bercerita dengan ekspresi yang tepat ketika bercerita, MRAP juga dapat menciptakan suasana yang hidup selama ia bercerita, dan MRAP juga mampu menunjukkan ekspresi nya ketika bercerita

Penilaian kelima yaitu pada aspek kepercayaan diri, siswa MRAP mendapat nilai 4 yang artinya baik. MRAP mampu bercerita dengan kepercayaan diri yang tinggi, namun terkadang MRAP ketika bercerita masih sedikit ragu-ragu dihadapan teman nya.

Penilaian keenam, MRAP mendapat nilai 5 yang artinya Sangat Baik. Pada aspek ini MRAP sudah melakukan yang terbaik, ia sudah mampu menceritakan

seluruh isi cerita dengan urutan yang sangat jelas dan rinci serta karakter dan alur cerita di bawakan secara berurutan dan dijelaskan dengan baik. Seperti pada saat MRAP menceritakan di depan, ia tidak lupa untuk menceritakan dialog burung. Ia juga sudah paham alur cerita dongeng yang akan dia ceritakan kembali.

4) Nama : MK

Nilai : 83,3 (Baik)

Tabel 4. 4 Penilaian siswa MK

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan					✓
2	Penguasaan kosakata atau kalimat				✓	
3	Kelancaran				✓	
4	Mimik atau ekspresi				✓	
5	Kepercayaan diri					✓
6	Memahami isi cerita					✓
Jumlah Skor		27				
Nilai		$\frac{27}{30} \times 100 = 86,6$				

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, MK mendapatkan nilai 83,3 dengan kategori baik (B). hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, siswa MK mendapat skor 5. Skor ini didasarkan pada ketentuan pelafalan yang baik yaitu siswa mampu bercerita kembali dengan lafal yang jelas, dan MK bercerita di depan dengan lafal dan suara

yang jelas sehingga teman-teman yang lain menyimak apa yang MK ceritakan. Selain itu, MK juga menggunakan intonasi yang tepat, dan pesan cerita disampaikan dengan jelas pada saat ia bercerita di depan seperti [amanat dari cerita gajah dan monyet ini bahwa kita semua harus saling kerjasama].

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, siswa MK mendapat skor 4 yang artinya Baik. MK dalam bercerita kembali terkadang masih menggunakan kosakata yang kurang tepat seperti [monyet itu naik ke atas pohon apel] seharusnya MK cukup menggunakan kata naik saja [monyet itu naik ke pohon apel] meskipun demikian MK sudah variative dalam penggunaan kata.

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran , siswa MK mendapat nilai 4 dengan kategori baik. MK sudah bercerita dengan lancar dan mudah dipahami, namun terkadang penggunaan jeda kurang tepat seperti menggunakan kata [eee] pada saat jeda.

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa MK mendapat nilai 4 dengan kategori baik. MK sudah bercerita dengan mimik wajah yang sesuai dengan isi cerita seperti pada saat gajah marah terhadap Tindakan monyet, MK pun membesarkan mata nya (melotot) Ketika bercerita, MK juga dapat menciptakan suasana yang hidup selama ia bercerita, namun terkadang MK kurang ekspresif.

Penilaian kelima yaitu pada aspek kepercayaan diri, siswa MK mendapat nilai 5 yang artinya sangat baik. MK mampu bercerita dengan kepercayaan diri yang tinggi seperti saat selesai pemutaran video animasi *Powtoon* Ketika peneliti menanyakan “siapa yang ingin maju pertama kali?” MK dengan cepat mengangkat tangan nya ingin maju kedepan pertama kali untuk bercerita kembali tentang

dongeng yang sudah di tampilkan serta MK juga mampu berbicara tanpa ragu-ragu dihadapan teman nya.

Penilaian keenam yaitu pada aspek memahami isi cerita, MK mendapat nilai 5 yang berarti Sangat Baik. MK dapat menceritakan seluruh isi cerita dengan urutan yang sangat jelas dan rinci. Karakter dan alur cerita di bawakan secara berurutan dan dijelaskan dengan baik.

5) Nama : SK

Nilai : 70 (Cukup)

Tabel 4. 5 Penilaian Siswa SK

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan			✓		
2	Penguasaan kosakata atau kalimat				✓	
3	Kelancaran			✓		
4	Mimik atau ekspresi				✓	
5	Kepercayaan diri			✓		
6	Memahami isi cerita				✓	
Jumlah Skor		21				
Nilai		$\frac{21}{30} \times 100 = 70$				

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, SK mendapatkan nilai 70 dengan kategori Cukup (C). hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, siswa SK mendapat skor 3. Skor ini didasarkan pada ketentuan pelafalan yang cukup yaitu SK bercerita kembali dengan lafal yang kurang jelas, seperti pada saat SK bercerita ia bercerita dengan suara yang kurang terdengar. Lalu pesan cerita disampaikan SK juga masih kurang jelas, dan intonasi yang digunakan kurang tepat terkadang ada intonasi yang naik disaat yang tidak tepat.

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, siswa SK mendapat skor 4 yang artinya Baik. SK dalam menceritakan Kembali dongeng kadang masih menggunakan kosakata yang kurang tepat seperti meskipun demikian dalam penggunaan kata sudah variatif seperti [bahwa sang gajah lah yang membantu sang monyet menyebrangi sungai]

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran, siswa SK mendapat nilai 3 dengan kategori cukup. SK dalam bercerita terkadang mengalami hambatan seperti banyaknya pengulangan kata dalam bercerita, lalu kurang bisa dipahami, dan penggunaan jeda dalam bercerita kurang tepat seperti terlalu sering berhenti dan kebingungan dalam melanjutkan cerita.

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa SK mendapat nilai 4 dengan kategori baik. SK sudah bercerita dengan mimik wajah yang sesuai dengan cerita seperti pada saat monyet bersikap sombong, SK pun mengangkat dagu nya sambil bercerita, SK juga dapat menciptakan suasana yang hidup selama ia bercerita, namun terkadang SK kurang ekspresif.

Penilaian kelima yaitu pada aspek kepercayaan diri, SK mendapat nilai 3 yang berarti Cukup. SK bercerita dengan kepercayaan diri yang kurang bagus. Ketika di

minta untuk maju ke depan, SK masih ada sedikit rasa malu-maludan harus dengan sedikit paksaan serta dalam berbicara masih terdapat rasa ragu-ragu dihadapan temannya.

Penilaian keenam yaitu pada aspek memahami isi cerita. SK mendapat skor nilai 4 yang artinya Baik. SK mampu menceritakan kembali hampir seluruh isi cerita dengan jelas dan hampir berurutan, seperti pada saat bercerita, SK lupa untuk menyampaikan dialoq pembuka, ia langsung bercerita karakter dari sang gajah. namun karakter dan alur dapat diceritakan dengan jelas dan baik oleh SK.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Khairunnisa selaku wali kelas pada kelas III, beliau menyampaikan bahwa *“SK termasuk ke dalam siswa yang jarang berbicara di depan. Biasanya ketika diminta untuk maju ke depan harus dengan paksaan dan SK terkadang masih malu-malu dalam berbicara dihadapan temannya.”*. Hal ini sesuai dengan penjabaran hasil tes keterampilan berbicara di atas, Dimana SK merasa kurang percaya diri ketika diminta untuk bercerita di depan dan merasa malu-malu dihadapan teman-temannya. Namun untuk penilaian pada aspek yang lain, SK mendapat skor yang dapat dikatakan baik.

6) Nama : CAD

Nilai : 80 (Baik)

Tabel 4. 6 Penilaian Siswa CAD

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan				✓	
2	Penguasaan kosakata atau kalimat				✓	

3	Kelancaran				✓	
4	Mimik atau ekspresi			✓		
5	Kepercayaan diri				✓	
6	Memahami isi cerita					✓
Jumlah Skor		24				
Nilai		$\frac{24}{30} \times 100 = 80$				

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, CAD mendapatkan nilai 80 dengan kategori baik (B). hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, siswa CAD mendapat skor 4. CAD bercerita kembali dengan lafal yang jelas disetiap ceritanya dan pesan cerita disampaikan dengan jelas kepada pendengar, namun terkadang penggunaan intonasi kurang tepat

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, siswa CAD mendapat skor 4 yang artinya Baik. CAD dalam menceritakan Kembali dongeng terkadang masih menggunakan kosakata yang kurang tepat meskipun demikian dalam penggunaan kata sudah variatif

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran. Siswa CAD mendapat nilai 4 dengan kategori baik. CAD sudah bercerita dengan lancar dan mudah dipahami, namun terkadang penggunaan jeda kurang tepat seperti menggunakan kata [eee] pada saat jeda dan juga menggunakan kata [emm]

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa CAD mendapat nilai 3 dengan kategori cukup. CAD bercerita dengan mimik wajah yang terkadang kurang sesuai dengan isi cerita seperti terkadang CAD tidak menggunakan mimik

wajah yang angkuh dan sombong ketika bercerita tentang si monyet, kurang bisa menciptakan suasana yang hidup, dan terkadang CAD kurang ekspresif .

Penilaian kelima yaitu pada aspek kepercayaan diri, siswa CAD mendapat nilai 4 yang artinya baik. CAD bercerita dengan kepercayaan diri yang tinggi seperti ketika CAD di minta untuk maju kedepan ia langsung berjalan tanpa ragu-ragu, namun CAD berbicara masih sedikit ragu-ragu dihadapan teman nya seperti terkadang melihat ke arah temannya untuk meminta pertolongan kelanjutan cerita.

Penilaian keenam pada aspek pemahaman isi cerita, CAD mendapat skor 5 yang artinya sangat baik. Pada aspek ini CAD mampu memahami dan menceritakan seluruh isi cerita dengan urutan yang sangat jelas. serta karakter dan alur cerita di bawaikan secara berurutan dan dijelaskan dengan baik.

7) Nama : ZZ

Nilai : 83,3 (Baik)

Tabel 4. 7 Penilaian Siswa ZZ

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan				✓	
2	Penguasaan kosakata atau kalimat				✓	
3	Kelancaran				✓	
4	Mimik atau ekspresi			✓		
5	Kepercayaan diri					✓
6	Memahami isi cerita					✓
Jumlah Skor		25				

Nilai	$\frac{25}{30} \times 100 = 83,3$
-------	-----------------------------------

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, ZZ Zulmanan mendapatkan nilai 83,3 dengan kategori baik (B). hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, siswa ZZ mendapat skor 4. Skor ini didasarkan pada ketentuan pelafalan yang baik yaitu siswa ZZ bercerita kembali dengan lafal yang jelas seperti [sang-monyet-takut-dengan-air] diucapkan dengan kata-kata yang jelas dan juga pada kata yang lain, serta pesan cerita juga disampaikan dengan jelas, namun penggunaan intonasi kurang jelas seperti volume suara yang tiba-tiba kecil

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, siswa ZZ mendapat skor 4 yang artinya Baik. ZZ dalam bercerita kembali terkadang masih menggunakan kosakata yang kurang tepat seperti [monyet itu naik ke atas pohon apel] seharusnya ZZ cukup menggunakan kata naik saja [monyet itu naik ke pohon apel], namun ZZ dalam penggunaan kata sudah bervariasi.

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran, siswa ZZ mendapat nilai 4 dengan kategori baik. ZZ sudah bercerita dengan lancar dan mudah dipahami, namun terkadang penggunaan jeda kurang tepat seperti menggunakan kata [eee] pada saat jeda.

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa ZZ mendapat nilai 3 dengan kategori cukup. ZZ bercerita dengan mimik wajah yang kurang sesuai dengan isi cerita seperti terkadang ZZ tidak menggunakan mimik wajah yang

angkuh, kurang bisa menciptakan suasana yang hidup, dan terkadang ZZ kurang ekspresif.

Penilaian keenam pada aspek memahami isi cerita, ZZ mendapat skor 5 yang artinya sangat baik. Pada aspek ini ZZ mampu memahami dan menceritakan seluruh isi cerita dengan urutan yang sangat jelas dan tepat. Seperti pada saat pemutaran video dongeng, ZZ terlihat fokus dan tidak menanggapi gangguan-gangguan yang temannya lakukan, serta karakter dan alur cerita di bawaikan secara berurutan dan dijelaskan dengan baik.

8) Nama : BAR

Nilai : 70 (Cukup)

Tabel 4. 8 Penilaian Siswa BAR

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pelafalan				✓	
2	Penguasaan kosakata atau kalimat				✓	
3	Kelancaran				✓	
4	Mimik atau ekspresi			✓		
5	Kepercayaan diri			✓		
6	Memahami isi cerita			✓		
Jumlah Skor		21				
Nilai		$\frac{21}{30} \times 100 = 70$				

Berdasarkan hasil penilaian tes keterampilan berbicara, BAR mendapatkan nilai 70 dengan kategori Cukup (C). hasil ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penilaian pertama terkait dengan pelafalan, siswa BAR mendapat skor 4. Skor ini didasarkan pada ketentuan pelafalan yang baik yaitu BAR bercerita kembali dengan lafal yang jelas, pesan cerita juga disampaikan dengan jelas di akhir cerita, namun intonasi kurang tepat seperti terkadang volume suara yang tiba-tiba kecil

Penilaian kedua yaitu penguasaan kosakata atau kalimat, siswa BAR mendapat skor 4 yang artinya Baik. BAR dalam menceritakan kembali dongeng terkadang masih menggunakan kosakata yang kurang tepat meskipun demikian dalam penggunaan kata sudah variatif

Penilaian ketiga yaitu penilaian kelancaran, siswa BAR mendapat nilai 4 dengan kategori baik. BAR sudah bercerita dengan berbicara yang lancar dan mudah dipahami, namun terkadang penggunaan jeda kurang tepat seperti terkadang berhenti agak lama untuk memulai kelanjutan bercerita dan ada sedikit kata kata (eee) disaat jeda

Penilaian keempat yaitu komponen mimik atau ekspresi, siswa BAR mendapat nilai 3 dengan kategori cukup. BAR bercerita dengan mimik wajah yang kurang sesuai dengan isi cerita, seperti pada saat monyet bersikap angkuh, BAR hanya menunjukka wajah yang biasa saja, BAR juga kurang bisa menciptakan suasana yang hidup dalam bercerita, dan kurang ekspresif

Penilaian kelima yaitu pada aspek kepercayaan diri, siswa BAR mendapat nilai yang artinya cukup. BAR bercerita dengan kepercayaan diri yang kurang bagus, ketika di minta untuk maju ke depan, BAR masih ada sedikit rasa malu-malu dan berbicara masih terdapat rasa ragu-ragu dihadapan teman nya.

Penilaian keenam yaitu pada aspek memahami isi cerita, BAR mendapat nilai 3 yang berarti Cukup. Pada aspek ini, BAR kurang mampu dalam menceritakan Kembali isi cerita dongeng dengan urutan yang jelas, seperti pada saat BAR lupa menceritakan sosok monyet di awal cerita. Namun BAR menjelaskan karakter dan alur cerita dengan baik dan tepat.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas III,. Wawancara tersebut terkait dengan pendapat mereka dalam penerapan media *Powtoon* pada keterampilan berbicara. Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa yang mendapatkan nilai A terkait dengan bagaimana perasaannya belajar dengan menggunakan media animasi Powtoon, ia mengatakan bahwa *“Senang kak, Karena saya merasa belajar dengan pakai Powtoon seperti menonton film dongeng di TV jadi tidak membosankan, karena biasanya kami membaca cerita yang ada di buku aja”*. Kemudian peneliti juga mewawancarai salah satu siswa dengan nilai B yang mengatakan bahwa *“Seru sekali kak, karna saya belum pernah belajar seperti ini”*. Lalu peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu peserta didik yang mendapat nilai C yang mengatakan bahwa *“Biasanya saya kalau diminta untuk bercerita dongeng cuma menggunakan buku cetak saja kak, guru cuma meminta untuk membacakan dongeng yang ada dibuku lalu bercerita ke depan. Tapi baru ini saya belajar bercerita menggunakan dongeng yang bergerak dan ada suaranya, jadi saya bisa lebih menyukai bercerita di depan menggunakan dongeng bergerak dibanding dengan membaca buku saja”*. Dari data hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa siswa kelas III merasa senang dan seru serta merasa tidak membosankan dalam pembelajaran dengan menggunakan media animasi *Powtoon*,

Terlebih lagi mereka belum pernah belajar dengan menggunakan media berbentuk animasi hanya menggunakan media buku cetak saja.

Kemudian peneliti juga menanyakan kepada salah satu peserta didik terkait dengan keterampilan berbicara mereka dengan menggunakan media animasi *Powtoon*, ia mengatakan bahwa *“kepercayaan diri saya menjadi sedikit lebih meningkat kak dan menjadi lebih berani karna rasanya saya seperti bercerita biasa saja dibandingkan sebelum ini saya merasa malu untuk maju ke depan”*. Berdasarkan wawancara tersebut, siswa merasa kurang percaya diri dan malu-malu ketika diminta untuk berbicara di depan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara di atas dengan ibu Khairunnisa yang menyatakan bahwa di kelas III masalah yang di hadapi dalam keterampilan berbicara yaitu siswa masih merasa kurang percaya diri dan masih malu-malu dalam berbicara di depan kelas serta harus dengan sedikit paksaan untuk berbicara dan bercerita di depan.

Untuk itu, peneliti menggunakan media animasi *Powtoon* dalam keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Langsa Lama. Tentu saja penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan bagaimana keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media animasi *Powtoon*.

E. Rekapitulasi Data Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa

Berdasarkan hasil analisis data di atas, penulis mendapatkan nilai keterampilan berbicara siswa menggunakan media animasi *Powtoon*. Penulis menggunakan lima komponen penilaian pada tes keterampilan berbicara siswa yaitu pelafalan, penguasaan kosakata atau kalimat, kelancaran, mimik atau ekspresi, kepercayaan diri, dan memahami isi cerita. Kemudian dari kelima aspek penilaian tersebut,

penulis mendapatkan nilai dari setiap siswa yang selanjutnya penulis jabarkan pada tab setiap komponen dan tabel jumlah keseluruhan untuk mencari rata-rata. Berikut hasil penilaian tes keterampilan berbicara siswa menggunakan media animasi *Powtoon*

Tabel 4. 9 Rekap Penilaian Siswa Kelas III SDN Langsa Lama

No	Nama	Indikator Keterampilan Berbicara						Jumlah Skor	Total Nilai	Predikat
		1	2	3	4	5	6			
1	AQ	5	5	5	5	4	5	29	96,6	Baik Sekali
2	AAM	5	5	5	4	4	5	28	93,3	Baik Sekali
3	MRAP	5	5	4	5	4	5	28	93,3	Baik Sekali
4	MK	5	4	4	4	5	5	25	86,6	Baik Sekali
5	SK	3	4	3	4	3	4	20	70	Cukup
6	CAD	4	4	4	3	4	5	24	80	Baik
7	ZZ	4	4	4	3	5	5	25	83,3	Baik
8	BAR	4	4	4	3	3	3	21	70	Cukup
Total keseluruhan									84,1	

Keterangan : Indikator 1 = Pelafalan

Indikator 2 = Penggunaan Kosakata/Kalimat

Indikator 3 = Kelancaran

Indikator 4 = Mimik/Ekspresi

Indikator 5 = Kepercayaan Diri

Indikator 6 = Memahami Isi Cerita

Keterangan rumus : $x = \frac{\sum x}{N}$

$$= \frac{669,8}{8}$$
$$= 84,1$$

Berdasarkan table di atas, di peroleh nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media animasi *Powtoon* pasda siswa kelas 3 SDN Langsa Lama yaitu 84,1. Berdasarkan table data di atas, masing-masing persentasi adalah sebagai berikut:

Sebanyak 4 siswa memperoleh nilai Baik Sekali dengan persentase $\frac{4}{8} \times 100\% = 50\%$. Sebanyak 2 siswa memperoleh nilai Baik dengan persentase $\frac{2}{8} \times 100\% = 25\%$. Lalu sebanyak 2 siswa memperoleh nilai Cukup dengan persentase $\frac{2}{8} \times 100\% = 25\%$

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 4 dari 8 siswa memperoleh nilai baik sekali dengan persentase 50%. Kemudian, sebanyak 2 dari 8 siswa juga memperoleh nilai baik dengan persentase 25%. Lalu sebanyak 2 dari 8 siswa memperoleh nilai cukup dengan persentase 25%. Hasil rata-rata tes keterampilan berbicara siswa menggunakan media animasi *Powtoon* adalah 84,1.

Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media animasi *Powtoon* terhadap keterampilan berbicara siswa di SDN Langsa Lama sudah berjalan dengan baik, Selain itu dari data hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti dapat melihat adanya rasa antusias siswa dalam menceritakan kembali cerita dongeng dengan menggunakan media animasi *Powtoon*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media animasi *Powtoon* pada keterampilan berbicara berjalan dengan baik tanpa adanya kendala yang berarti
2. keterampilan berbicara siswa pada media animasi *Powtoon* mendapatkan hasil dalam kategori Baik (84,1). Sebanyak 4 dari 8 siswa mendapat nilai dengan kategori Sangat Baik, 2 siswa mendapat nilai dengan kategori Baik, dan 2 lainnya mendapat nilai dengan kategori Cukup.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka saran yang akan disampaikan yaitu:

1. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbentuk animasi seperti video animasi *Powtoon* sebagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka.
2. Peneliti lainnya dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, tidak hanya dengan media animasi *Powtoon* saja dalam keterampilan berbicara, tetapi juga media-media lain yang inovatif, kreatif, dan efektif. Melalui bercerita kembali dengan menggunakan animasi *Powtoon* pasti akan mendorong mereka untuk terus memperbaiki kemampuan berbicara mereka.

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
Nomor 62 Tahun 2024

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN LANGSA

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi;
- b. bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, maka perlu ditetapkan dalam suatu keputusan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Menteri Agama Nomor 33 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Menteri Agama Nomor 10 Tahun 2015 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Langsa;
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 013631/B.II/3/2023 tanggal 15 Juni 2023 tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa yang definitif;
5. Keputusan Menteri Agama Nomor 244 Tahun 2023 tanggal 26 Juni 2023 Tentang Pengangkatan Dekan Pada Institut Agama Islam Negeri Langsa;
6. DIPA Tahun 2024 Nomor : SP.DIPA- 025.04.2.888040/2024 tanggal 24 November 2023.
- Memperhatikan : Hasil Seminar Mahasiswa Hari Selasa Tanggal 20 Februari 2024.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa :
- KESATU :

1. Chery Julida Panjaitan, M.Pd
(Membimbing Isi)
 2. Zahratul Idami, M.Pd
(Membimbing Metodologi)
- Untuk membimbing Skripsi :
- N a m a : Rahmatul Munira
- Tempat / Tgl.Lahir : Langsa, 7 Juli 2003
- Nomor Pokok : 1052021016
- Fakultas/ Program Studi : FTIK/ PGMI
- Judul Skripsi : *Penerapan Media Animasi Powtoon Pada Keterampilan Berbicara Di SD Negeri Langsa Lama*

- KEDUA : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan.
- KETIGA : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri Langsa.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Kutipan Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Langsa
Pada Tanggal 13 Mei 2024 M
05 Dzulka'dah 1445 H



Tembusan Yth :
Ketua Prodi PGMI FTIK IAIN Langsa.

Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh Kota Langsa – Kota Langsa – Aceh Telp. 0641-22619/23129
Fax. 0641 – 425139 E-mail : ftik@iainlangsa.ac.id

Nomor : B-1866/In.24/FTIK/PP.00.9/12/2024
Lampiran : -
Perihal : Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah

Kepada Yth,
Kepala SD Negeri Langsa Lama
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa, dengan ini kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **Rahmatul Munira**
Tempat / Tanggal Lahir : Langsa, 7 Juli 2003
N I M : 1052021016
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

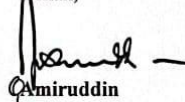
Bermaksud mengadakan penelitian di wilayah yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul : **"Penerapan Media Animasi Powtoon Pada Keterampilan Berbicara Di SD Negeri Langsa Lama"**

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langsa, 27 Desember 2024
Pekan,


Amiruddin

Tembusan :
- Ketua Prodi PGMI

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA LANGSA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI LANGSA LAMA
KECAMATAN LANGSA LAMA
ALAMAT JALAN A. YANI GP. BARO KEC. LANGSA LAMA KODE POS 24451

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/097/SDLL/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Langsa Lama Menerangkan Bahwa :

Nama : RAHMATUL MUNIRA
Tempat / Tanggal Lahir : Langsa, 7 Juli 2003
NIM : 1052021016
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri Langsa Lama Kec. Langsa Lama Pada Tanggal 09 Januari 2025. Berdasarkan Surat Izin Penelitian dari IAIN Langsa dengan Nomor : B-1866/In.24/FTIK/PP.00.9/12/2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

“PENERAPAN MEDIA ANIMASI POWTOON PADA KETERAMPILAN BERBICARA DI SD NEGERI LANGSA LAMA”

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Langsa, 10 Januari 2025
Kepala Sekolah SD Negeri Langsa Lama

SUYATINI, S.Pd
NIP. 19730302 200010 2 001

Lampiran 4 Dokumentasi





DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES." *Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Semarang*, 2016.
- Andriati, Yeni, L R Retno Susanti, and Hudaidah Hudaidah. "Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah." *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah* 5, no. 1 (2016).
- Anjelina, Nadya, and Wini Tarmini. "Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7327–33.
- Ariyanto, Rio, Sri Kantun, and Sukidin Sukidin. "Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia." *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018): 122–27.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada," 2002.
- Dwiloka, Bambang, and Rati Riana. "Teknik Menulis Karya Ilmiah." PT Rineka Cipta Jakarta, 2012.
- Fadhillah, Dilla, Aulia Fitroh, L Nur Sania, and Dini Damayanti. *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2022.
- Faziah, Siti Nur, Dilla Fadhillah, and Sumiyani Sumiyani. "Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SDN Karet 1." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 7, no. 2 (2022): 242–48.
- Fuad Ashari, Fadholi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Dian Nur Antika Eky Hastuti. "Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 1390–95.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Gereda, A, A S Pratiwi, and A Kafkaylea. *Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Baik Dan Benar*. Edited by Anggia Suci Pratiwi. 1st ed. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020.
<https://books.google.co.id/books?id=0aj8DwAAQBAJ>.
- Hidayat, M, Muhamad Suhardi Miskadi, and Randi Pratama Murtikusuma. *Joyful Learning Solusi Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Penerbit P4I, 2022.
- Ilham, Muhammad, and Iva Ani Wijati. *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Edited by Tristan Rokhmawan. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Iskandar, Jamaluddin. "Keterampilan Manajerial Kepala Sekolah." *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2017).
- Karsidi, Ravik. "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya." *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2018.

- Marlina Eliyanti Simbolon, S S. *Tuturan Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Metode Reciprocal Teaching*. Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Moleong, Lexy J. “Metode Penelitian Kualitatif.” Bandung: remaja rosdakarya, 2015.
- Mutmainnah, Anna. *Lancar Berdebat: Bagaimana Menaklukkan Orang Lain Secara Cerdas, Meyakinkan, Dan Beretika*. Anak Hebat Indonesia, 2020.
- Nazmi, Muhammad. “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung.” *Jurnal Pendidikan Geografi* 17, no. 1 (2017): 48–57.
- Nikmah, Din Adini Ayun, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati. “Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2.” *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1, no. 1 (2020).
- Nurgiyantoro, Burhan. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra. (No Title)*. Yogyakarta: BPFE, 20010.
- One, One. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah.” Tanjungpura University, 2017.
- P. Joko Subagyo. *Metode Penelitian : Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Panjaitan, Cherry Julida, Wahidah, Dara Soraya, Magfirah Adelia, Resti Restari Syahputri, Risna Ulhusna, Nurul Huda Siregar, and Nur Masyitah. “Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Siswa Melalui Media Wayang Kertas.” *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2024): 27–37. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v3i1.182>.
- Pradita, Linda Eka, and Rani Jayanti. *Berbahasa Produktif Melalui Keterampilan Berbicara: Teori Dan Aplikasi*. Penerbit NEM, 2021.
- Rahardjo, Mudjia. “Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif,” 2011.
- Resdiono. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Mengembangkan Diri Melalui Pendidikan Kepramukaan*. Edited by Guepedia. GUEPEDIA, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=CYuKEAAQBAJ>.
- Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Deepublish, 2018. <https://books.google.co.id/books?id=qy1qDwAAQBAJ>.
- Sadiman, Arief S. “Dkk, Media Pendidikan.” *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2011.
- Sari, Mutiara Purnama, Sri Saparahayuningsih, and Indrawati Indrawati. “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Audio Visual Pada Kelompok A PAUD Pertiwi I Kota Bengkulu.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 1 (2019): 18–21.
- Setiyanti, Anis, M Syarif Sumantri, and Ratna Dewanti. *Terampil Berbicara Bahasa Inggris Melalui Mall Mobile Assisted Languge Learning*. CV. AZKA PUSTAKA, 2022.
- Sidabutar, Yanti Arasi, and Leonita Maria Efipaniyas Manihuruk. “Keefektifan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 1923–28.

- Subhayani, Sa'adiah, and Armia. *Keterampilan Berbicara*. Edited by Azhari. Syiah Kuala University Press, 2017.
<https://books.google.co.id/books?id=apHPDwAAQBAJ>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sugiyono, D. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment." New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, 2017.
- Suharsimi, Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta: Rineka Cipta* 134 (2006): 252.
- Suprihatiningsih. *Prakarya Dan Kewirausahaan Tata Busana Di Madrasah Aliyah (Pengenalan Dan Praktik Penggunaan Alat Jahit Mesin Dan Manual)*. Sleman: Deepublish, 2020.
<https://books.google.co.id/books?id=NB3-DwAAQBAJ>.
- Syahfitri, Putri Ayu, Rusydi Ananda, and Riphoo Delzy Perkasa. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tinggi Raja." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 1253–60.
- Tambunan, Pandapotan. "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar." *Jurnal Curere* 2, no. 1 (2018).
- Tjoe, Jo Lioe. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2017): 17–48.
- Ummah, Nur Azimatul, Syamsul Ghufroon, Suharmono Kasiyun, and Dewi Widiana Rahayu. "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 12, no. 2 (2020): 120–28.
- Unsa Maulana, S Pd. *Terampil Berkomunikasi Lisan Dan Tulisan*. Tata Akbar, 2022.
- Zahro, Farikhatuz, and Ermawati Zulikhatin Nuroh. "Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 5247–54.